

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pragmatik

a. Konsep Dasar Pragmatik

Pragmatik merupakan salah satu cabang dari ilmu bahasa linguistik. Berbeda dengan cabang ilmu fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik yang mempelajari struktur bahasa secara internal, pragmatik mempelajari struktur bahasa secara eksternal, yaitu bagaimana suatu kebahasaan itu digunakan dalam komunikasi. Dengan kata lain, pragmatik memberikan penjelasan eksplisit mengenai cara bagaimana dapat mengimplikasikan sesuatu.

Leech (1983: 10) menyatakan bahwa fonologi, sintaksis, dan semantik merupakan bagian dari tata bahasa atau gramatika, sedangkan pragmatik pada hakikatnya merupakan bagian dari pemakaian atau penggunaan tata bahasa atau gramatika dalam aktivitas komunikasi yang sesungguhnya. Yule (2014: 3-4) mendefinisikan pragmatik ke dalam empat ruang lingkup. Ruang lingkup tersebut yakni: *pertama*, pragmatik adalah studi tentang maksud penutur. *Kedua*, pragmatik adalah studi tentang makna kontekstual. *Ketiga*, pragmatik adalah studi tentang bagaimana agar lebih banyak yang disampaikan daripada yang dituturkan. *Keempat*, pragmatik adalah studi tentang ungkapan dari jarak hubungan.

Pragmatik adalah ilmu yang mengkaji mengenai bahasa yang digunakan dalam sebuah komunikasi, terutama dalam hubungannya dengan kalimat dan

konteks yang terjadi dalam sebuah percakapan, yaitu bagaimana seseorang dapat menangkap maksud dari pembicara atau penutur dan dapat mengerti maksud apa yang ingin disampaikan oleh pembicara atau penutur. Berikut adalah pengertian pragmatik sesuai uraian tersebut. *Pragmatics is the study of the use language in communication, particularly the relationship between sentences and the context and situations in which they are used* (Richards, et al., 1985: 225) sebagai contoh, perhatikan kalimat di bawah ini.

X: “Apakah SBY sudah memberikan santunan pada keluarga korban?”

Y: (1) “Beliau masih meminta laporan yang konkret.”

(2) “Tentu. Dana santunan itu telah diberikan oleh beliau secara langsung kepada para korban.”

Dari kalimat di atas dapat diimplikasikan bahwa jawaban (Y1) mengandung makna bahwa SBY belum memberikan santunan karena masih menunggu laporan mengenai situasi yang konkret. Dalam jawaban (Y2) tidak terdapat implikasi, karena (Y2) menjawab dengan jelas bahwa SBY telah memberikan santunan kepada keluarga korban.

Konsep lain yang dikemukakan oleh David R. dan Dowty (1981: 41), menjelaskan bahwa pragmatik adalah telaah terhadap pertuturan langsung maupun tidak langsung, presuposisi, implikatur, entailment, dan percakapan atau kegiatan konversasional antara penutur dan mitra tutur. Lebih singkat, Levinson (1983: 9) mendefinisikan pragmatik sebagai berikut: “*pragmatics is the study of those relations between language and context that are grammaticalized, or encode in the structure of a language*”. Jadi, pragmatik adalah sebuah ilmu bahasa yang

mempelajari mengenai tuturan dan konteks yang tergramatisasi dan terkodifikasi dalam sebuah bahasa.

b. Konteks Pragmatik

Pragmatik berkaitan dengan interpretasi kalimat dalam konteks yang lebih kaya, termasuk pemahaman tentang wacana sebelumnya (Kuhn, 1984: 145). Analisis pragmatik sangat bergantung pada konteks. Dengan konteks, petutur dapat menafsirkan tuturan penutur dalam sebuah situasi tutur. Konteks didefinisikan oleh Leech (1983: 13) sebagai latar belakang pemahaman yang dimiliki oleh penutur dan lawan tutur sehingga lawan tutur dapat membuat interpretasi mengenai apa yang dimaksud oleh penutur pada waktu membuat tuturan tertentu. Leech (1983: 14) menambahkan dalam definisinya tentang konteks yaitu sebagai suatu pengetahuan latar belakang yang secara bersama dimiliki oleh penutur dan petutur. Konteks ini membantu petutur menafsirkan atau menginterpretasi maksud tuturan penutur.

Sementara itu, menurut Yule (2014: 21) konteks berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi referen-referen yang bergantung pada satu atau lebih pemahaman orang itu terhadap ekspresi yang diacu. Berkaitan dengan penjelasan tersebut, Yule membedakan konteks dan koteks. Konteks didefinisikan sebagai lingkungan fisik di mana sebuah kata dipergunakan, sedangkan koteks adalah bahan linguistik yang membantu memahami sebuah ekspresi atau ungkapan. Selanjutnya, Nadar (2009: 6) menyatakan bahwa konteks adalah hal-hal yang gayut dengan lingkungan fisik dan sosial sebuah tuturan ataupun latar belakang pengetahuan yang sama-sama dimiliki oleh penutur dan lawan tutur dan yang membantu lawan tutur menafsirkan makna tuturan. Dari

beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa konteks pragmatik digunakan untuk memahami semua faktor yang berperan dalam produksi dan komprehensi tuturan.

2. Tindak Tutur

a. Konsep Dasar Tindak Tutur

Tindak tutur merupakan kajian dasar dalam pragmatik. Pragmatik adalah telaah ilmu mengenai relasi antara bahasa dan konteks yang merupakan dasar bagi catatan atau laporan pemahaman bahasa (Levinson, 1983: 1-2). Dalam peristiwa tutur peran penutur dan mitra tutur dapat berubah kedudukannya. Penutur dapat berubah kedudukannya menjadi mitra tutur apabila keduanya bereaksi melakukan tindak tutur, sebagai pembicara atau penutur.

Austin (1962: 19) menyatakan bahwa saat bertutur, orang tidak hanya bertutur namun juga melakukan suatu tindakan. Misalnya, pada tuturan *I bet ten pence she will come tomorrow*, penutur tidak hanya bertutur, namun juga melakukan tindakan yakni bertaruh. Austin (1962: 20) sendiri melihat tindak tutur dari pembicara atau penutur. Menurut Austin tindak tutur adalah sepenggal tutur yang dihasilkan sebagai bagian dari interaksi sosial. Sebaliknya, Searle (1975: 11) melihat tindak tutur dari pendengar, karena menurutnya tujuan pembicara atau penutur sukar diteliti, sedangkan interpretasi lawan atau pendengar mudah dilihat dari reaksi-reaksi yang diberikan terhadap ucapan-ucapan pembicara.

Suatu tindak tutur tidaklah semata-mata merupakan representasi langsung elemen makna unsur-unsurnya (Sperber dan Wilson, 1986: 34). Berkenaan dengan bermacam-macam maksud yang mungkin berkomunikasi. Leech (1983: 16)

berpendapat bahwa sebuah tindak tutur hendaknya mempertimbangkan lima aspek situasi tutur, yaitu (1) penutur dan mitra tutur; (2) konteks tuturan; (3) tujuan tuturan; (4) tindak tutur sebagai bentuk tindakan atau aktivitas; dan (5) tuturan sebagai produk tindak verbal.

Konteks menjadi salah satu hal penting di mana tindakan yang dilakukan oleh ucapan tidak jelas dan implisit. Namun, dalam sebagian besar interaksi verbal, jenis tindak tutur yang dilakukan oleh suatu tuturan hanyalah ditentukan oleh makna kalimat yang diucapkan. Sebuah perintah sederhana seperti 'Duduk di sini', misalnya dapat digunakan sebagai perintah, permintaan, penawaran, pujian, atau nasihat, tergantung pada konteksnya, seperti yang ditunjukkan oleh tanggapan potensial berikut: 'Ya, Pak' (perintah), 'Oke' (permintaan), 'Tidak, terima kasih' (penawaran), 'Sungguh ide yang bagus' (pujian), 'Terima kasih' (nasihat). Contoh-contoh seperti ini menunjukkan bahwa itu hanya berpotensi komunikatif dalam kalimat, standar interpretasi yang ditentukan oleh sifat formal dan semantiknya. Tindakan bicara yang tepat yang dilakukan oleh ucapan adalah hasil dari interaksi antara berbagai faktor kontekstual, seperti situasi sosial, keadaan saat interaksi dan latar belakang pengetahuan pembicara dan pendengar. Selain itu, contoh-contoh tersebut menunjukkan bahwa fungsi yang tepat (kekuatan ilokusi) dari suatu ucapan sebagian mungkin merupakan hasil dari negosiasi kooperatif antara pembicara dan pendengar (König & Siemund, 2007: 277).

b. Klasifikasi Tindak Tutur

Searle (1975: 14) membedakan tiga jenis tindakan yang berkaitan dengan ujaran. Ketiga ujaran tersebut adalah tindak lokusioner, tindak ilokusioner, dan tindak perlokusioner. Penjelasan mengenai jenis-jenis tindakan tersebut sebagai berikut.

- 1) Tindak lokusioner (*locutionary*) yaitu tindak mengucapkan sesuatu dengan makna kata dan makna kalimat sesuai dengan makna kata di dalam kamus (makna yang sesungguhnya) dan makna sintaksis kalimat menurut kaidah sintaksisnya. Secara singkat, tujuan dari tindak tutur ini untuk menyatakan sesuatu dan hanya bersifat informatif.

Contoh:

- (a) Anjing merupakan binatang mamalia.
- (b) Kucing suka makan ikan.
- (c) Jari tangan manusia berjumlah sepuluh.

- 2) Tindak ilokusioner (*illocutionary*) yaitu tindak melakukan sesuatu. Dalam hal ini dibicarakan mengenai maksud, fungsi atau daya ujar yang bersangkutan, serta bertanya “untuk apa ujaran itu dilakukan” atau “apa tujuan dari ujaran itu”. Secara singkat, tindak ilokusioner adalah tindak tutur untuk menyatakan sesuatu dan digunakan untuk melakukan sesuatu.

Contoh:

- (a) Tono, rambutmu sudah panjang.

Analisis: dari segi lokusi, jika tuturan ini diucapkan oleh seorang ibu kepada anaknya, tuturan ini mempunyai tujuan memberitahu kepada Tono bahwa

rambutnya sudah panjang. Dari segi ilokusi, tuturan ini mempunyai tujuan agar Tono memangkas rambutnya yang sudah panjang.

(b) Seminggu lagi kita akan menghadapi ujian, lho.

Analisis: dari segi lokusi, jika tuturan ini diucapkan oleh seorang guru kepada murid-muridnya, tuturan ini bertujuan untuk memberitahu bahwa seminggu lagi ujian akan dimulai. Namun, secara ilokusi, tuturan ini memiliki tujuan agar murid-murid belajar karena ujian sudah hampir tiba.

(c) Awas. Ada anjing!

Analisis: dari segi lokusi tuturan tersebut memiliki tujuan memberikan informasi bahwa di tempat tersebut ada anjing. Dari segi ilokusi, tuturan tersebut memiliki tujuan agar orang yang berjalan di sekitar tempat tersebut untuk berhati-hati atau memilih jalan lain karena ada anjing.

- 3) Tindak Tindak perlokusioner (*perlocutionary*) yaitu tindak yang mengacu pada efek yang dihasilkan penutur dengan mengatakana sesuatu. Dengan kata lain, suatu tuturan yang dapat memberikan efek bagi yang mendengarnya.

Contoh:

Tono, tulisanmu bagus sekali.

Analisis: dari segi ilokusi, tuturan ini bisa berarti pujian atau mengejek. Pujian jika memang benar tulisannya itu bagus, sehingga Tono akan merasa senang. Tetapi, akan menjadi ejekan apabila tulisannya tidak bagus, sehingga Tono akan merasa sedih atau malu. Efek senang dan sedih itulah yang disebut sebagai perlokusi.

Berdasarkan pada ketiga tindak tutur di atas, Searle mengembangkan teori tindak tuturnya dengan berpusat pada tindak ilokusioner (illocutionary). Searle (1975: 17) mengungkapkan lima jenis tindak ilokusi. Kelima jenis itu adalah, (1) tindak asertif atau representatif, yaitu tindak tutur untuk menyampaikan proposisi yang benar, (2) tindak direktif, yaitu tindak tutur yang dimaksudkan agar mitra tutur melakukan tindakan sesuai dengan apa yang dituturkan, (3) tindak komisif, yaitu tindak tutur yang mengharuskan penutur melakukan tindakan yang terdapat di dalam tuturannya, (4) tindak ekspresif, yaitu tindak tutur yang mengekspresikan kejiwaan penutur sehubungan dengan keadaan tertentu, dan (5) tindak tutur deklaratif, yaitu tindak tutur yang menghubungkan isi proposisi dengan realita yang sebenarnya.

Yule (2014: 92-95) mengklasifikasikan tindak tutur menjadi lima kategori, yaitu tindak tutur deklaratif, tindak tutur representatif, tindak tutur ekspresif, tindak tutur direktif, dan tindak tutur komisif.

1) Tindak Tutur Deklaratif

Tindak tutur deklaratif ialah jenis tindak tutur yang mengubah dunia melalui tuturan. Tindak tutur ini disebut juga tindak tutur *isbati*. Tindak tutur deklaratif dimaksudkan untuk menciptakan hal (status, keadaan dan sebagainya) yang baru oleh penutur. Bentuk tindak tutur yang termasuk jenis ini adalah tuturan dengan maksud memutuskan, membatalkan, mengabulkan, mengizinkan, menggolongkan, mengangkat dan memaafkan.

Contoh:

(a) saya memutuskan untuk melanjutkan kuliah S2 di bidang Linguistik (tuturan memutuskan).

(b) ayah tidak jadi membelikan adik sepeda baru (tuturan membatalkan).

2) Tindak Tutur Representatif

Tindak tutur representatif ialah jenis tindak tutur yang menyatakan suatu fakta yang diyakini kasus atau bukan. Pernyataan suatu fakta, penegasan, kesimpulan dan pendeskripsian seperti yang digambarkan dalam tuturan “bumi itu bulat”. Pada waktu menggunakan tuturan representatif, penutur mencocokkan kata-kata dengan dunia (kepercayaan) maksudnya bahwa penutur percaya bahwa bumi itu berbentuk bulat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tindak tutur representatif berkaitan dengan kepercayaan atau sesuatu yang diyakini. Tindak tutur jenis ini disebut juga tindak tutur *asertif*. Bentuk tindak tutur yang termasuk jenis ini adalah tuturan yang mengungkapkan, mengakui, menuntut, menunjukkan, menyebutkan, memberikan kesaksian, melaporkan dan sebagainya.

Contoh:

(a) Tina selalu unggul di kelasnya.

Analisisnya: kalimat pernyataan di atas menjadi tanggung jawab dari penutur. Menurut penutur, Tina memang selalu unggul di kelasnya. Hal ini dibuktikan dengan Tina yang selalu mendapat nilai yang bagus di kelas.

(b) Bapak Gubernur telah meresmikan gedung olahraga pada tanggal 30 Juni 2011.

Analisisnya: Bapak Gubernur memang telah meresmikan gedung olahraga tersebut. Ini bisa dibuktikan dengan penutur yang berada di lokasi saat peresmian gedung tersebut berlangsung.

3) Tindak Tutar Ekspresif

Tindak tutur ekspresif ialah jenis tindak tutur yang menyatakan sesuatu yang dirasakan oleh penutur. Tindak tutur ini disebut juga tindak tutur *evaluatif*. Bentuk tindak tutur yang termasuk jenis ini adalah tuturan dengan maksud mengucapkan terima kasih, mengeluh, mengucapkan selamat, menyanjung, memuji, menyalahkan, mengkritik, dan sebagainya. Tindak tutur ini mencerminkan pernyataan-pernyataan psikologis dan dapat berupa pernyataan kegembiraan, kesulitan, kesukaan, kebencian, kesenangan, kesengsaraan, dan lain sebagainya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tindak tutur ekspresif berkaitan dengan sesuatu yang dirasakan penutur.

Contoh:

- (a) Sudah kerja keras siang dan malam, tapi hasilnya tetap saja tidak dapat mencukupi kebutuhan (tuturan mengeluh).
- (b) Semua ini gara-gara Yono, kelompok kita didiskualifikasi dari lomba ini (tuturan menyalahkan).

4) Tindak Tutar Direktif

Tindak tutur direktif ialah jenis tindak tutur yang dipakai oleh penutur untuk menyuruh orang lain melakukan sesuatu. Tindak tutur ini disebut juga tindak tutur *impositif*. Bentuk tindak tutur yang termasuk ke dalam tindak tutur ini

antara lain, tuturan dengan maksud meminta, mengajak, memaksa, menyarankan, mendesak, menyuruh, menagih, memerintah, menantang, dan memberikan aba-aba. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tindak tutur direktif berkaitan dengan keinginan penutur.

Contoh:

- (a) Buatkan aku kopi pahit (tuturan memerintah).
- (b) Mana, katanya mau traktir aku nih (tuturan menagih).

5) Tindak Tutur Komisif

Tindak tutur komisif ialah jenis tindak tutur yang dipahami oleh penutur untuk mengikatkan dirinya terhadap tindakan-tindakan di masa yang akan datang. Tindak tutur komisif menyatakan apa saja yang dimaksudkan oleh penutur. Tindak tutur ini dapat berupa tuturan dengan maksud mengucapkan sumpah, berjanji, mengancam, menyatakan kesanggupan dan lain sebagainya. Pada waktu menggunakan tindak tutur komisif, penutur berusaha untuk menyesuaikan dunia dengan kata (lewat penutur). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tindak tutur komisif berkaitan dengan maksud penutur.

Contoh:

- (a) Jika nanti sore tidak hujan, saya akan main ke rumah Danang (tuturan berjanji)
- (b) Kalau kamu tidak mendengarkan kata Ibumu, lihat saja nanti (tuturan mengancam)

c. Tema dan Topik Tuturan

Tema atau *theme* adalah *the starting of utterance* (permulaan dari suatu ujaran) (Brown dan Yule, 1983: 126). Keraf (1984: 107) menyatakan bahwa tema merupakan perumusan dan kristalisasi topik-topik yang akan dijadikan landasan pembicaraan atau tujuan yang akan dicapai melalui topik tersebut. Tema bersifat abstrak. Ruang lingkupnya lebih luas daripada topik. Tema merupakan perumusan dan kristalisasi topik-topik yang akan dijadikan landasan pembicaraan atau tujuan yang akan dicapai melalui topik tersebut (Mulyana, 2005: 37).

Topik berasal dari bahasa Yunani *topoi*, yang artinya ‘tempat’. Secara mendasar, topik dapat diartikan sebagai pokok pembicaraan. Dalam sebuah tuturan, topik menjadi ukuran kejelasan suatu percakapan. Topik yang jelas akan menyebabkan struktur dan isi tuturan menjadi jelas. Sebaliknya, topik yang tidak jelas atau bahkan tulisan tanpa topik menyebabkan tulisan menjadi kabur dan sulit dimengerti maksudnya.

1) Topik kalimat

Hocket membedakan *topic* dan *comment* dari suatu kalimat. *Topic is usually also subject and comment is predicate. Subject is topic constituent of the sentence.* Perbedaan semacam ini dapat dilihat dalam contoh berikut.

- (a) Agustin berlari
Agustin sebagai topik (subjek)
Berlari sebagai komen (predikat)
- (b) Amir membaca surat
Amir sebagai topik (subjek)
Membaca sebagai komen (predikat)

2) Topik Tuturan

Topik tuturan adalah proposisi yang menjadi bahan utama pembicaraan atau percakapan. Dalam suatu dialog, pembicara dapat berbicara tentang ‘satu topik’ tertentu, atau ‘dua topik’ yang berbeda. Satu topik yang dibagi dan dibicarakan oleh dua atau banyak pembicara disebut sebagai ‘topik tunggal’, yaitu dialog yang hanya membicarakan satu topik. Umumnya, pasangan bicara hanya mengikuti alur si pembicara.

Contoh.

- (a) Arsy: Saya ke Pasir Padi, kemarin.
 Reza: Ramai, ya?
 Arsy: Luar biasa. Nggak seperti biasanya. Orang berjubel di pantai. Tapi, setelah sore agak sepi. Semua pulang.
 Reza: Emang kenapa?
 Arsy: Hujan!

Pada percakapan (a) di atas, Arsy dan Reza berbagi dan berbicara tentang suatu topik, ‘pergi ke Pasir Padi’. Reza hanya mengikuti pembicaraan Arsy. Topik bisa saja berubah jika masing-masing pembicara menceritakan pengalamannya. Dalam konteks seperti ini, akan muncul “topik ganda”. Dalam dialog yang mengandung topik ganda, pikiran dan kalimat para pembicara bisa berjalan sendiri-sendiri.

Contoh.

- (b) Arsy: Saya ke Pasir Padi, kemarin.
 Reza: saya juga pergi. Tapi ke pantai Tikus.
 Arsy: Pasir Padi ramai sekali
 Reza: Pantai Tikus apalagi. Luar biasa. Penuh orang!

Pada percakapan (b), topik besarnya adalah rekreasi. Namun, masing-masing pembicara saling berbagi cerita dan pengalaman sendiri-sendiri. Reza selalu mengimbangi cerita Arsy dengan cara menceritakan kisah bandingan. Hal inilah yang menyebabkan percakapan mereka tetap berjalan lancar dan koheren.

Dalam komunikasi (lisan), masyarakat berbahasa Inggris, sering menandai topik pembicaraan dengan pertanyaan, “*what we’re talking about?*” (apa yang sedang kita bicarakan?). Sebaliknya, dalam bahasa tulis, terutama pada karangan utuh (makalah, novel, buku, dan sebagainya), pergantian paragraf merupakan salah satu penanda pergantian topik. Artinya, setiap paragraf umumnya mengandung satu topik tertentu. Topik-topik itu selanjutnya akan bergabung dan terbentuklah satu kesatuan topik. Inilah yang disebut ‘tema’. Jadi, untuk memahami dan mengkaji suatu tema, terlebih dahulu perlu dipahami rangkaian topik-topiknya. Ketika seseorang memperhatikan suatu tuturan sehingga dapat memahami dan mengekspresikan kembali (isinya), berarti ia telah memiliki *topic of the passage* (Brondford via Yule, 1983: 72). Dalam keadaan demikian, *topic of the passage* sama artinya dengan *utterance topic* atau topic tuturan. Dengan demikian, topik tuturan adalah proposisi yang menjadi bahan utama pembicaraan atau percakapan. Dalam suatu dialog, pembicara dapat berbicara tentang satu topik tertentu atau dua topik yang berbeda sekaligus.

3. Implikatur

a. Konsep Dasar Implikatur

Secara etimologis, implikatur diturunkan dari kata *implicatum*. Secara nominal, istilah ini hampir sama dengan kata *implication*, yang artinya maksud, pengertian, keterlibatan (Echols, 1994: 313). Grice (1975: 43) mengemukakan bahwa implikatur ialah ujaran yang menyiratkan sesuatu yang berbeda dengan yang sebenarnya diucapkan. Sesuatu yang “berbeda” tersebut adalah maksud pembicara yang tidak dikemukakan secara eksplisit. Dalam implikatur, seseorang mengatakan dan mengkomunikasikan satu hal dan dengan demikian mengkomunikasikan hal lain sebagai tambahan (Bach, 1994: 126). Implikatur merupakan sesuatu yang tersirat dalam (perkataan) apa yang diungkapkan (Bach, 1994: 140). Dengan kata lain, implikatur adalah maksud, keinginan, atau ungkapan-ungkapan hati yang tersembunyi.

Dalam lingkup analisis tuturan, implikatur berarti sesuatu yang terlibat atau menjadi bahan pembicaraan. Secara struktural, implikatur berfungsi sebagai jembatan/rantai yang menghubungkan antara “yang diucapkan” dengan “yang diimplikasikan” (Mulyana, 2005: 11). Jadi, suatu dialog yang mengandung implikatur akan selalu melibatkan penafsiran yang tidak langsung. Dalam komunikasi verbal, implikatur biasanya sudah diketahui oleh para pembicara, dan karenanya tidak perlu diungkapkan secara eksplisit. Dengan berbagai alasan, implikatur justru sering disembunyikan agar hal yang diimplikasikan tidak nampak terlalu mencolok. Penggunaan implikatur dalam bertutur mempunyai tujuan atau pertimbangan tertentu, seperti memperhalus tuturan, menjaga etika kesantunan,

menyindir dengan halus secara tidak langsung, dan saling menjaga apa yang dituturkan serta tidak menyinggung perasaan pihak lain secara langsung (Astuti, 2017: 318).

b. Bentuk Implikatur

Bentuk implikatur adalah bentuk tuturan yang mengandung implikatur. Dalam KBBI (2016) bentuk berarti rupa atau wujud, sementara tuturan berarti sesuatu yang dituturkan atau bisa disebut ucapan maupun ujaran yang berbentuk cerita dan sebagainya. Tuturan adalah wacana yang menonjolkan rangkaian peristiwa dalam sederetan waktu tertentu bersama dengan partisipan dan keadaan tertentu (Kridalakasana, 2008: 248). Tuturan yang dipergunakan di dalam kerangka pragmatik merupakan bentuk dari tindak tutur. Oleh karenanya, tuturan yang dihasilkan merupakan produk dari tindak ucap (Wijana, 2004: 49). Jadi, bisa disimpulkan bahwa bentuk tuturan merupakan sebuah wujud dari tindak berbahasa. Dalam sintaksis tuturan disebut kalimat (Zamzani, 2007: 39). Nababan (1987: 23) menyatakan bahwa tuturan adalah ungkapan-ungkapan yang dijemakan atau direalisasikan secara linguistik dalam bentuk kalimat.

Menurut Rahardi (2005: 74) berdasarkan nilai komunikatifnya, kalimat dalam bahasa Indonesia dibedakan menjadi tiga macam, yaitu kalimat berita (deklaratif), kalimat tanya (interogatif) dan kalimat perintah (imperatif). Sama halnya dengan pernyataan Zamzani (2007: 32) bahwa bentuk tuturan dikelompokkan menjadi tiga, yaitu bentuk deklaratif, bentuk interogatif dan bentuk imperatif.

1) Bentuk Tuturan Deklaratif

Rahardi (2005: 74-75) menyatakan bahwa bentuk tuturan deklaratif dalam bahasa Indonesia adalah bentuk tuturan yang mengandung maksud memberitakan sesuatu kepada mitra tutur. Bentuk tuturan deklaratif dapat merupakan tuturan langsung dan dapat pula merupakan tuturan tidak langsung. bentuk tuturan deklaratif bisa berisi apa saja, asalkan isinya merupakan pemberitaan. Dalam bentuk tulisannya bentuk tuturan berita diakhiri tanda titik. Dalam bentuk lisan, suara berakhir dengan nada turun (Alwi, 1998:353).

Berikut merupakan contoh bermacam-macam bentuk tuturan deklaratif

(a) Istri Mas Tessy: Amor, jadi caleg tidak sembarangan, penuh trik dan trik.

(b) Nani: Dia beberapa kali mengatakan bahwa dia kagum padamu.

Kedua tuturan di atas adalah bentuk tuturan deklaratif yang bersifat memberitahu dan menginformasikan.

2) Bentuk Tuturan Interogatif

Rahardi (2005: 76-77) menyatakan bahwa bentuk tuturan interogatif adalah bentuk tuturan yang mengandung maksud menanyakan sesuatu kepada mitra tutur. Di dalam bahasa Indonesia, terdapat paling tidak lima macam cara untuk mewujudkan tuturan interogatif. Kelima macam cara tersebut yaitu dengan membalik urutan bentuk tuturan dengan menggunakan kata apa atau apakah, dengan menggunakan kata bukan atau tidak, dengan mengubah intonasi kalimat menjadi kalimat tanya dan dengan menggunakan kata-kata tanya tertentu.

Bentuk tuturan interogatif secara formal ditandai oleh kehadiran kata tanya seperti apa, siapa, berapa, kapan, dan bagaimana dengan atau tanpa partikel *-kah* sebagai penegas. Bentuk tuturan interogatif diakhiri dengan tanda tanya (?) pada bahasa tulis dan pada bahasa lisan dengan suara naik, terutama jika tidak ada kata tanya atau suara turun. Bentuk tuturan interogatif biasanya digunakan untuk meminta jawaban “ya” atau “tidak”, atau informasi mengenai sesuatu atau seseorang dari lawan bicara atau pembaca. Berikut contoh tuturan interogatif yang memerlukan jawaban “ya” atau “tidak” (Alwi, 1998: 357-358).

(a) Apakah dia isteri Pak Bambang?

(b) Apakah perbuatannya ketahuan isterinya?

3) Bentuk Tuturan Imperatif

Bentuk tuturan imperatif adalah bentuk tuturan yang mengandung maksud memerintah atau meminta agar mitra tutur melakukan sesuatu sebagaimana diinginkan si penutur (Rahardi, 2005: 79). Alwi (1998: 353) menyatakan bahwa bentuk tuturan imperatif jika ditinjau dari isinya, dapat diperinci menjadi enam golongan, yaitu a) perintah atau suruhan biasa jika pembicara menyuruh lawan tuturnya berbuat sesuatu; b) perintah halus jika pembicaranya tampaknya tidak memerintah lagi, tetapi menyuruh mencoba atau mempersilahkan lawan bicaraya berbuat sesuatu; c) permohonan jika pembicara, demi kepentingannya, minta lawan bicara berbuat sesuatu; d) ajakan dan harapan jika pembicara mengajak atau berharap lawan bicaranya berbuat sesuatu; e) larangan atau perintah negatif, jika

pembicara menyuruh agar jangan melakukan sesuatu; f) pembiaran jika pembicara minta agar jangan dilarang.

Bentuk tuturan imperatif memiliki ciri formal, yaitu intonasi yang ditandai dengan nada rendah di akhir tuturan: pemakaian partikel penegas, penghalus, dan kata tugas menjadi tidak selalu terungkap predikat-subjek jika tidak diperlukan; dan pelaku tindakan tidak selalu terungkap (Alwi: 1998: 353-354).

Bentuk tuturan imperatif dapat diwujudkan dalam a) bentuk tuturan yang terdiri atas predikat verbal dasar atau adjektiva, ataupun frasa preposisional saja yang sifatnya tak transitif; b) bentuk tuturan lengkap yang berpredikat verbal tak transitif atau transitif; dan c) bentuk tuturan yang dimarkahi oleh berbagai kata tugas modalitas kalimat (Alwi, 1998: 355-357). Adapun contoh kalimat imperatif adalah sebagai berikut (Alwi, 1998: 357)

(a) Belikan adikku sepatu baru

(b) Jangan duduki bantal ini

c. Jenis Implikatur

Grice (1975: 44) menyatakan bahwa ada dua macam implikatur, yaitu (1) *conventional implicature* (implikatur konvensional) dan *conversation implicature* (implikatur percakapan). Perbedaan antara keduanya secara tegas dijelaskan oleh Lyons (1995: 272) sebagai berikut.

“The difference between them is that the former depend on something other than what is truth conditional in the conventional use, or meaning, of particular forms of expressions, where as the latter derive from a set of more general principles which regulate the proper conduct of conversation”.

1) **Implikatur konvensional**

Implikatur konvensional adalah pengertian yang bersifat umum dan konvensional. Semua orang umumnya sudah mengetahui (mafhum) tentang maksud atau pengertian suatu hal tertentu. Contohnya tampak pada tuturan berikut.

- (a) Muhammad Ali adalah petarung yang indah.
- (b) Lestari putri Solo, jadi ia luwes.

Kata petarung berarti 'atlet tinju'. Pemaknaan ini dipastikan benar, karena secara umum (konvensional), orang sudah mengetahui bahwa Muhammad Ali adalah atlet tinju, yang legendaris. Jadi, dalam konteks wacana tersebut, orang tidak akan memahami kata petarung dengan pengertian yang lain. Demikian juga implikasi umum yang dapat diambil antara putri solo dengan luwes pada contoh (b) selama ini, kota Solo selalu dapat predikat sebagai kota kebudayaan yang penuh dengan kehalusan dan keluwesan putri-putrinya. Implikasi yang muncul adalah bahwa perempuan atau wanita Solo umumnya dikenal luwes penampilannya.

Rohmadi (2010: 60) menyatakan bahwa implikatur konvensional adalah makna suatu ujaran yang secara konvensional atau secara umum diterima masyarakat. Implikatur ini merupakan implikasi yang diperoleh langsung dari kata-kata, berdasarkan kaidah gramatika, dan bukan dari prinsip percakapan (Zamzani, 2007: 28). Adapun Yule (2014: 78) menyatakan bahwa implikatur konvensional tidak harus terjadi dalam

percakapan dan tidak bergantung pada konteks khusus untuk menginterpretasikannya.

Implikatur konvensional bersifat nontemporer. Artinya, makna atau pengertian tentang sesuatu bersifat lebih tahan lama. Suatu leksem, yang terdapat dalam bentuk ujaran, dapat dikenali implikasinya karena maknanya “yang tahan lama” dan sudah diketahui secara umum (Mulyana, 2005: 12).

2) Implikatur Percakapan

Implikatur percakapan memiliki makna dan pengertian yang lebih bervariasi. Pasalnya, pemahaman terhadap hal “yang dimaksudkan” sangat bergantung kepada konteks terjadinya percakapan. Implikatur percakapan hanya muncul dalam suatu tindak percakapan (*speech act*). Oleh karenanya, implikatur tersebut bersifat temporer (terjadi pada saat berlangsungnya tindak percakapan), dan non konvensional (sesuatu yang diimplikasikan tidak mempunyai relasi langsung dengan tuturan yang diucapkan) (Levinson, 1983: 117). Implikatur menggunakan seluruh situasi dan semua keadaan yang mengelilingi ucapan untuk benar-benar memahami makna yang dimaksudkan dari produsen ucapan itu (Mustafa, 2010: 35).

Implikatur adalah kasus khusus dari situasi di mana makna yang dirasakan meluas melampaui arti harfiah. Implikatur percakapan adalah sesuatu yang tersirat dalam percakapan, yaitu, sesuatu yang dibiarkan tersirat dalam penggunaan bahasa yang sebenarnya. Gagasan implikatur percakapan adalah salah satu bagian paling penting dalam pragmatik.

Implikasinya adalah sesuatu yang berarti, tersirat, atau disarankan berbeda dari apa yang dikatakan (Wan, 2011: 1162).

Dalam suatu dialog (percakapan), sering terjadi seorang penutur tidak mengutarakan maksudnya secara langsung. Hal yang hendak diucapkan justru ‘disembunyikan’, diucapkan secara tidak langsung, atau yang diucapkan sama sekali berbeda dengan maksud ucapannya.

Contoh:

(c) Ibu : Ani, adikmu belum makan.

Ani : ya, Bu. Lauknya apa?

(d) Guru: kelasnya panas sekali, ya.

Murid: jendelanya dibuka ya, Bu?

Percakapan antara Ibu dengan Ani pada contoh (c) mengandung implikatur yang bermakna ‘perintah menyuapi’. Dalam tuturan itu, tidak ada sama sekali bentuk kalimat perintah. Tuturan yang diucapkan ibu hanyalah pemberitahuan bahwa ‘adik belum makan’. Namun, karena Ani dapat memahami implikatur yang disampaikan ibunya. Ia menjawab dan kesiapan untuk melaksanakan perintah ibunya tersebut. Gejala yang hampir sama terjadi pada contoh (d) yaitu, perintah guru untuk melakukan sesuatu agar panas di kelas berkurang. Murid yang paham maksud gurunya, segera membuka jendela.

Jadi, Implikatur percakapan adalah sesuatu yang tersirat dalam percakapan, yaitu sesuatu yang tersirat dalam penggunaan bahasa yang sebenarnya. Inilah alasan mengapa pragmatik tertarik pada fenomena ini, fenomena dimana tipe keteraturan tertentu tidak dapat ditangkap dalam

aturan sintaksis atau semantik sederhana, tetapi mungkin dapat dipertanggungjawabkan dengan beberapa prinsip percakapan.

Yule (2014: 69) menjelaskan bahwa asumsi dasar percakapan adalah jika tidak ditunjukkan sebaliknya, bahwa peserta-pesertanya mengikuti prinsip kerja sama dan maksim-maksim. Berikut ini merupakan maksim-maksim Grice yang dijabarkan oleh Yule.

(a) Maksim kuantitas

Buatlah percakapan informatif seperti diminta (dengan maksud pergantian percakapan yang sedang berlangsung)

Jangan membuat percakapan lebih informatif dari yang diminta

(b) Maksim kualitas: cobalah untuk membuat sesuatu informasi yang benar.

Jangan mengatakan sesuatu jika Anda tidak memiliki bukti yang memadai.

(c) Maksim hubungan: relevanlah

(d) Maksim tindakan: cerdiklah

(1)Hindari ungkapan yang tidak jelas

(2)Hindari ketaksaan

(3)Buatlah singkat (hindari panjang-lebar yang tidak perlu)

(4)Buatlah secara urut dan teratur

Implikatur percakapan mempunyai sifat bahwa penutur dapat memungkiri jika mereka bermaksud untuk menyampaikan maksud-maksud,

karena implikatur percakapan ini merupakan bagian dari informasi yang disampaikan dan tidak dikatakan. Implikatur-implikatur percakapan itu dapat dipungkiri. Implikatur-implikatur tersebut dapat dipungkiri secara eksplisit (atau kemungkinan lain, diperkuat) dengan cara-cara yang berbeda. Implikatur percakapan dapat diperhitungkan oleh pendengar melalui inferensi. Jadi, dengan kata lain sifat mereka yang pasti adalah implikatur-implikatur percakapan dapat diperhitungkan, ditanggihkan, dibatalkan, dan ditegaskan kembali. Tidak satupun dari sifat-sifat ini yang menggunakan implikatur percakapan (Yule, 2014: 77-78).

Grice (1975: 39) lebih spesifik menjelaskan ciri-ciri implikatur percakapan, yaitu 1) suatu implikatur percakapan dapat dibatalkan dalam hal tertentu, umpamanya dengan menambahkan suatu klausa yang mengatakan bahwa seseorang tidak mau memakai implikatur percakapan itu, atau dengan memberikan suatu konteks untuk membatalkan implikatur itu; 2) biasanya tidak ada cara yang lain untuk mengatakan apa yang dikatakan dan masih mempertahankan implikatur yang bersangkutan; 3) implikatur percakapan mempersyaratkan pengetahuan terlebih dahulu akan arti konvensional dari kalimat yang dipakai itu; dan 4) kebenaran dari suatu implikatur percakapan bukanlah tergantung pada kebenaran apa yang dikatakan (apa yang dikatakan bisa benar, tetapi apa yang diimplikasikan bisa salah). Oleh karena itu, implikatur tidak didasarkan atas apa yang dikatakan tetapi tindakan mengatakan yang dikatakan itu.

Keberadaan implikatur dalam suatu percakapan diperlukan antara lain untuk:

- 1) Memberi penjelasan fungsional atas fakta-fakta kebahasaan yang tidak terjangkau oleh teori-teori linguistik struktural.
- 2) Menjembatani proses komunikasi antar penutur.
- 3) Memberi penjelasan yang tegas dan eksplisit tentang bagaimana kemungkinan pemakai bahasa dapat menangkap pesan, walaupun hal yang diucapkan secara lahiriah berbeda dengan hal yang dimaksud.
- 4) Dapat menyederhanakan pemerian semantik dari perbedaan hubungan antar klausa, meskipun klausa-klausa itu dihubungkan dengan kata dan struktur yang sama.
- 5) Dapat menerangkan berbagai macam fakta dan gejala kebahasaan secara lahiriah tidak berkaitan (Levinson, 1983: 112).

Yule (2014: 70-74) menyebutkan bahwa implikatur percakapan ada tiga jenis, yaitu implikatur percakapan umum, implikatur percakapan berskala, dan implikatur percakapan khusus. Adapun penjabaran dari masing-masing implikatur tersebut sebagai berikut.

(a) Implikatur Percakapan Umum

Yule (2014: 70-71) menyatakan bahwa implikatur percakapan umum adalah implikatur yang tidak mensyaratkan pengetahuan khusus untuk memperhitungkan makna tambahan yang disampaikan. Satu contoh umum yang melibatkan frasa apa saja dengan sebuah kata sandang tidak tentu dari tipe sebuah X', seperti misalnya 'sebuah kebun' dan 'seorang

anak' seperti pada contoh di bawah ini. Frasa-frasa ini secara khusus diinterpretasikan menurut implikatur percakapan umum bahwa; sebuah $X >$ bukan X penutur.

- (e) Pada suatu hari saya duduk di sebuah kebun. Seorang anak kecil melongok lewat pagar.

Implikatur dalam contoh di atas, bahwa kebun dan anak yang disebutkan tersebut bukan milik penutur, diperhitungkan pada prinsip bahwa apabila penutur mampu lebih spesifik (yaitu menjadi lebih informatif karena mengikuti maksim kuantitas), kemudian dia tentunya mengatakan 'kebunku' dan 'anakku' (Yule, 2014: 71).

Proses yang sama dari pemerhitungan implikatur akan terjadi apabila Doobie menanyakan temannya Bella (=b) dan Cathy (=c) tentang undangan ke sebuah pesta kepada Mary, seperti pada contoh di bawah ini (Yule, 2014:70)

- (f) Doobi : Apakah Anda mengundang Bella dan Cathy?
Mary: saya mengundang Bella. ($b \Rightarrow$ TIDAK c)

Jika pengetahuan khusus tidak dipersyaratkan untuk memperhitungkan makna tambahan yang disampaikan, hal ini disebut implikatur percakapan umum.

(b) Implikatur Percakapan Berskala

Informasi tertentu selalu disampaikan dengan memilih sebuah kata yang menyatakan suatu nilai dari skala nilai. Ini secara khusus tampak jelas dalam istilah-istilah untuk mengungkapkan kuantitas, seperti istilah semua,

sebagian besar, banyak, beberapa, sedikit, selalu, sering, kadang-kadang (Yule, 2014: 71).

Ketika sedang bertutur, seorang penutur memilih kata dari skala itu yang paling *informative* dan benar (kualitas dan kuantitas), seperti contoh di bawah ini (Yule, 2014: 72).

(g) Saya sedang belajar ilmu bahasa dan saya telah melengkapi **beberapa** mata pelajaran yang dipersyaratkan.

Dengan memilih kata ‘beberapa’ seperti kalimat di atas, penutur menciptakan suatu implikatur (+ > tidak semua). Inilah salah satu implikatur percakapan berskala. Dasar implikatur berskala ialah bahwa semua bentuk negatif dari skala yang lebih tinggi dilibatkan apabila bentuk apapun dalam skala itu dinyatakan (Yule, 2014: 72).

(c) Implikatur Percakapan Khusus

Implikatur percakapan khusus adalah implikatur yang terjadi dalam konteks percakapan yang sangat khusus dimana pendengar mengasumsikan informasi yang diketahui secara lokal (Yule, 2014: 74). Di bawah ini adalah contoh ilustrasi di mana jawaban Tom tidak tampak pada awalnya untuk mengikuti relevansi (sebuah jawaban relevan yang sederhana adalah ‘YA’ untuk ‘TIDAK’)

(h) Rick: Hei, apakah kamu akan menghadiri pesta yang gaduh itu nanti malam?

Tom: Orang tuaku akan mengunjungiku.

Untuk membuat jawaban Tom menjadi relevan, Rick harus memiliki persediaan sedikit pengetahuan yang diasumsikan bawa salah satu mahasiswa dalam adegan ini mengharapkan sesuatu yang lain yang akan

dikerjakan. Tom akan menghabiskan malam itu bersama orang tuanya, dan waktu yang dihabiskan bersama orang tuanya tentu tenang (akibatnya + > Tom tidak berada di tempat pesta) (Yule, 2014: 74).

d. Fungsi Implikatur

Pada penelitian ini fungsi implikatur yang diambil dari teori Searle difokuskan pada lima bentuk tuturan, yaitu bentuk tuturan deklaratif, representatif, direktif, ekspresif, dan bentuk tuturan komisif. Pertama, Leech (1983: 164) mengungkapkan bahwa tindak tutur direktif adalah tindak tutur yang bertujuan untuk menghasilkan suatu efek berupa tindakan yang dilakukan oleh petutur agar melakukan sesuatu. Tindak tutur jenis ini berupa memerintah, memesan, memohon, menuntut, dan memberi nasihat. Kedua, Tindak tutur ekspresif diartikan sebagai tindak tutur yang berfungsi untuk mengekspresikan perasaan dan sikap seseorang terhadap keadaan atau sesuatu. Leech (1983: 165) menjelaskan bahwa fokus utama dalam tindak tutur jenis ini adalah untuk mengungkapkan keadaan psikologis seseorang yang ditetapkan oleh kondisi kejujuran tentang keadaan dalam isi proposisi. Tindak ekspresif ini mencakup tindakan mengucapkan rasa terimakasih, mengucapkan selamat, mengucapkan belasungkawa, menyesalkan, permintaan maaf, dan mengecam. Terakhir, tindak tutur asertif adalah tindak tutur yang berfungsi untuk memberitahu orang-orang mengenai sesuatu (Leech, 1983: 166).

Kaitannya dengan fungsi bahasa, Halliday (1994: 67) mengemukakan bahwa tindak tutur asertif selaras dengan fungsi bahasa untuk informatif. Jadi, dapat

disimpulkan bahwa dengan tindak tutur asertif ini para peserta tutur dalam sebuah percakapan dapat saling memberi akses informasi.

Selanjutnya Searle (1990: 357-363) yang menggolongkan tindak tutur ilokusi menjadi lima macam bentuk tuturan masing-masing memiliki fungsi implikatur. Kelima macam bentuk tuturan yang menunjukkan fungsi itu dapat dirangkum sebagai berikut (1) asertif (*assertive*), yakni bentuk tutur yang mengikat penutur pada kebenaran proposisi yang diungkapkan, misalnya: menyatakan (*stating*), menyarankan (*suggesting*), membuat (*boasting*), mengeluh (*complaining*), yakni bentuk mengklaim (*claiming*); (2) direktif (*directive*) yakni bentuk tutur yang dimaksudkan penuturnya untuk membuat pengaruh agar mitra tutur melakukan sesuatu, misalnya: memesan (*ordering*) dan merekomendasi (*recommending*), (3) ekspresif (*expressive*) adalah bentuk tuturan yang berfungsi untuk menyatakan atau menunjukkan sikap psikologis penutur terhadap suatu keadaan, misalnya: berterima kasih (*thanking*), memberi selamat (*congratulating*), meminta maaf (*pardoning*), menyalahkan (*blaming*), memuji (*inpraisig*), dan berbelasungkawa (*condoling*); (4) komisif (*commisive*), yaitu bentuk tutur yang berfungsi untuk menyatakan janji atau penawaran misalanya: berjanji (*promising*), bersumpah (*vowing*) dan menawarkan sesuatu (*offering*), (5) deklarasi (*declarations*) yaitu bentuk tutur yang menghubungkan isi tuturan dengan kenyataannya, misalnya berpasrah (*resigning*), memecat (*dismissing*), memberikan nama (*naming*), mengangkat (*appointing*), mengucilkan (*excommunicating*) dan menghukum (*senting*).

Dari penjelasan di atas dapat ditemukan 11 fungsi implikatur yang terdapat dari kelima bentuk tuturan, diantaranya:

- 1) Pernyataan, fungsi implikatur pernyataan merupakan sebuah pernyataan yang bersifat informatif memiliki fungsi implikatur memberitakan/menyatakan sesuatu yang ingin disampaikan kepada pihak tertentu.
- 2) Sindiran, fungsi implikatur ini bermaksud untuk menyindir dengan halus agar tidak menyingung perasaan pihak tertentu yang disindir secara langsung.
- 3) Perintah, fungsi implikatur tuturannya bertujuan memberikan perintah kepada lawan tutur agar melakukan sesuatu.
- 4) Permohonan, fungsi implikatur ini ditandai dengan penggunaan kata mohon, tolong, dan sebagainya. Fungsi implikatur ini bermaksud untuk meminta atau memohon pihak tertentu untuk melakukan sesuatu.
- 5) Ajakan, ditandai dengan penggunaan kata-kata yang bersifat mengajak, seperti mari, ayo dan seterusnya. Fungsi implikatur ini bermaksud mengajak pihak tertentu untuk melakukan sesuatu.
- 6) Larangan, fungsi implikatur ini bermaksud melarang pihak tertentu untuk melakukan sesuatu. Implikatur larangan ditandai dengan penggunaan kata jangan.
- 7) Fungsi implikatur ada yang bersifat humor, humor merupakan segala sesuatu yang menimbulkan kesan lucu, aneh dan janggal serta adanya ketidaksesuaian antara konsep dan realita.
- 8) Dukungan, fungsi implikatur yang bertujuan untuk memberi dukungan dan bantuan kepada lawan tutur atau pihak lain.

- 9) Kritik, fungsi implikatur ini bermaksud/bertujuan untuk memberikan tanggapan atau kecaman kepada lawan tutur. Kritik biasanya berupa analisis, interpretasi dan penilaian terhadap baik buruknya sesuatu.
- 10) Apresiasi, fungsi implikatur yang bermaksud menyampaikan kesadaran diri terhadap nilai budaya dan seni. Fungsi implikatur ini ntuk memberikan apresiasi kepada pihak tertentu.
- 11) Protes, fungsi implikatur yang bertujuan untuk tidak menyetujui, menentang dan menyangkal pihak tertentu secara tidak langsung.

4. Komik Strip

a. Pengertian Komik Strip

Eisner (2000: 8) menyatakan bahwa komik merupakan media yang terdiri dari dua perangkat komunikasi yakni kata-kata dan gambar untuk menceritakan sesuatu secara hiperbolis (mendramatisasi suatu ide). Keunikan komik dibandingkan dengan media lainnya adalah isi pesan komik merupakan media itu sendiri. Komik adalah representasi kehidupan nyata sehari-hari yang menceritakan dunia yang sering berubah dan mengekspresikan kejadian terkini. Komik sendiri dapat meringkas pikiran atau peristiwa dengan beberapa kata dan representasi visual (McVicker, 2018: 97).

Dalam komik, artform yang digunakan merupakan medium yang menampung setiap urutan ide, gagasan, dan gambar. Medium ini yang disebut McCloud sebagai payung panel-panel. Tidak semua gambar bisa menjadi komik. Namun ketika sejumlah gambar tersusun berdampingan, terjukstaposisi dalam

panel-panel dan memiliki pesan di dalamnya, maka bisa disebut sebagai komik. Jika pada animasi gambar disusun berurutan dalam “waktu”, komik berpacu pada susunan gambar dalam “ruang” atau spasial. Hal ini yang menjadi pembeda komik dan animasi (McCloud, 1993: 66-67).

Penemuan komik strip menjadi awal terciptanya media komik. Komik Yellow Kid menjadi komik strip pertama yang dimuat dalam media massa Amerika Serikat (AS) pada tahun 1863. Komik strip di Indonesia, muncul pertama kali dalam surat kabar Sinpo pada tahun 1931, yakni komik Put On yang dibuat oleh Kho Wang Gie. Ketika itu komik strip berperan sebagai penghibur atau selingan bacaan dalam surat kabar harian. Konten yang disajikan dalam komik strip berupa cerita singkat mengenai isu atau peristiwa yang sedang terjadi dalam realitas masyarakat.

Seiring dengan perkembangannya, masyarakat menggunakan komik strip sebagai bentuk ekspresi mereka terhadap pemerintah dan kapitalis, baik berupa kritik ataupun saran. Beberapa bentuknya yakni komik strip Pak Tuntung yang dimuat di surat kabar Analisa pada tahun 1973. Lalu Panji Koming yang dimuat dalam surat kabar Kompas sejak tahun 1979, dan komik Benny & Mice pada tahun 2003. Kemudian pada tahun 2010 muncul komik strip online yakni Si Juki oleh Faza Ibnu Ubaidillah. Tingginya popularitas komik strip menjadikan beberapa seri komik tersebut dibukukan oleh perusahaan penerbit bahkan dibuat dalam edisi khusus, yakni komik Benny & Mice, dan komik Si Juki.

Strip komik didefinisikan sebagai serangkaian gambar di dalam kotak yang menceritakan sebuah kisah. Di antara genre visual, komik menarik perhatian karena komunikatif, populer, mudah diakses dan mudah dipahami serta menggabungkan

persepsi estetika dengan pengejaran intelektual (Swain, 1978: 254). Komik strip berkomunikasi menggunakan dua media utama kata-kata dan gambar pemisahan yang agak sembarangan karena potensi ekspresif komik terletak pada kemampuan menggunakan kata dan gambar bersama-sama (Liu, 2004: 229). Dapat ditarik kesimpulan bahwa komik strip sebenarnya adalah narasi yang diceritakan melalui serangkaian gambar yang disusun dalam garis atau strip atau persegi panjang yang disebut panel. Secara karakteristik, biasanya menggambarkan petualangan dari satu atau lebih karakter dalam urutan waktu yang terbatas. Dialog diwakili oleh kata-kata yang dikelilingi oleh garis, yang disebut balon, yang mengeluarkan dari mulut atau kepala karakter yang berbicara dan terkadang diberi keterangan (Dukut, 2001: 67).

b. Komik Digital sebagai Media dalam Menyampaikan Pesan

“Today we are just beginning to realize the new media are not just mechanical gimmicks for creating worlds of illusion, but new languages with new and unique powers of expression” (McLuhan, 1964: 119). Teknologi media baru mampu memberikan kekuatan dan perubahan yang besar pada perkembangan komik. Platform digital telah merubah komik dalam menyampaikan pesannya, yakni dengan kecanggihan fitur-fitur multimedia yang melekat pada platform digital. Pesan komik dikemas dalam bentuk yang unik dan kreatif dengan menggunakan platform digital sebagai artform komik. Komik digital memberikan cara baru dalam menyampaikan pesan, dan menjadi sebuah bahasa baru dalam berkomik.

Duncan & Smith (2009: 6) menyebutkan perbedaan mendasar antara komik digital dan komik cetak, yakni dalam penggunaan “artform” dalam panel komik. McCloud (1993: 67) menyebutnya sebagai “medium” komik. Dengan memaknai artform tersebut sebagai medium yang digunakan untuk memayungi susunan panel-panel dalam komik. Selain itu, komik strip memiliki panel yang merupakan kotak berisi ilustrasi dan teks yang nantinya akan membentuk alur cerita dalam komik (Maharsi, 2011: 75).

Pada komik cetak tentu saja kertas menjadi medium utama yang digunakan, yang kemudian berkembang dengan variasi beragam, seperti buku komik, komik strip dalam majalah, dan koran. Pada komik digital, medium panel yang digunakan adalah media elektronik yang dapat menayangkan gambar, yakni komputer, *smartphone*, dan komputer tablet yang terhubung dengan jaringan internet. Selain penggunaan artform, komik digital juga memiliki elemen interaktivitas yang tidak dimiliki oleh komik cetak (Marx, 2007: 88). Elemen interaktivitas merupakan bagian penting dari proses dramatisasi komik, atau yang disebut oleh Duncan & Smith (2009: 153) sebagai ‘*dramatic action*’.

Pada level konten dalam komik konvensional, *dramatic action* terbentuk melalui stimulasi imajinasi pembaca dengan menggunakan pola-pola perubahan panel pada komik, sedangkan pada komik digital terdapat fitur-fitur baru yang melekat pada medium panel komik yang digunakan. Seperti dengan fitur suara, lalu fitur limited-animation yang berformat Gif, gradasi warna, dan fitur-fitur lainnya yang dapat memberikan efek khusus ketika membaca komik.

Pada level interaksi antara pembaca dan komikus dalam komik konvensional masih sangat tradisional, yaitu dengan menggunakan perantara pihak penerbit. Pihak penerbit membuat kegiatan, exhibition, atau *meet and greet* antara pembaca dan komikus (Duncan & Smith, 2009: 178). Namun, saat ini pada komik digital sudah berbasis *commentary*, yaitu dengan memberikan respon berupa bentuk komentar langsung. Bahkan dalam beberapa komik tertentu terdapat fitur-fitur khusus bagi pembaca. Melalui fitur-fitur tersebut pembaca dan komikus dapat berkomunikasi dan berdiskusi secara langsung. Berdasarkan jenis media elektronik, terdapat dua bentuk platform elektronik yang digunakan untuk menayangkan komik, yakni *computer/desktop based* (berbasis komputer) dan *smartphone based* (berbasis smartphone). Pada komik berbasis komputer, Petersen (2011: 184) menyebutkan penggunaan situs website sebagai panel utama untuk menayangkan komik. Cara penggunaannya melalui web browser yang terhubung dengan jaringan internet. Jika dibandingkan dengan smartphone, komputer memiliki muatan display (tampilan) dan ketersediaan ruang yang lebih luas. Kualitas gambar komik yang ditampilkan dapat dilihat lebih detail. Salah satu bentuk medium komik berbasis komputer adalah webcomic. Webcomic yang dinaungi oleh perusahaan komik besar pembuat aplikasi khusus komik digital '*LINE Webtoon*' menjadi objek yang akan diteliti.

c. Elemen Komik Strip

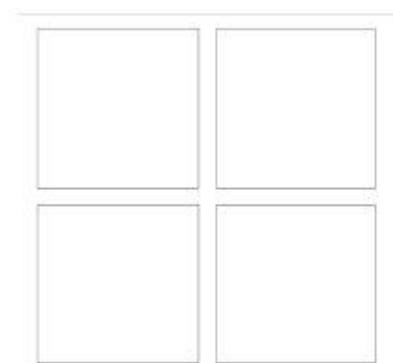
Pada dasarnya, komik berisi panel, talang, balon dan beberapa keterangan dalam bentuk naratif, yang memiliki cerita sendiri. (Chin, 2017: 161). Maharsi (2011: 77) menyatakan beberapa elemen utama dalam komik, yakni: panel, balon

kata, caption, dan ilustrasi. Selanjutnya, komik juga menggunakan logika visual dan sekuensi seperti film, yakni: sudut pandang, ukuran gambar, dan closure. Terakhir, komik strip telah menggunakan efek khusus tidak hanya format gambar melainkan bunyi dan garis gerak.

1) Elemen Utama Komik Strip

a) Panel

Panel adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita (Maharsi, 2011: 75). Dalam komik, panel berfungsi sebagai “frame” bagi cerita atau narasi. Bentuk panel bermacam-macam dan tidak memiliki batas kreativitas. Secara umum, para komikus lebih banyak menggunakan panel berbentuk persegi atau persegi panjang yang dibatasi oleh garis atau parit untuk menciptakan unit visual mendongeng yang kohesif.

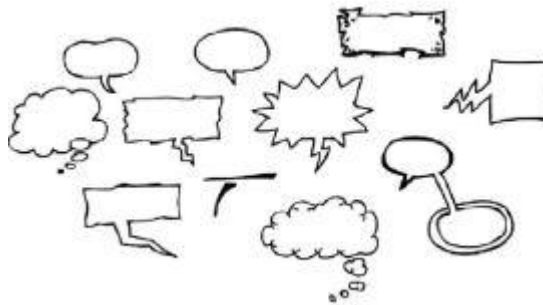


Gambar 1. Sheet Panel
(Sumber: Stafford, 2011: 78)

b) Balon Kata

Duggan (2008: 62) menyebutkan balon kata berfungsi untuk membantu menggambarkan pikiran dan percakapan karakter dengan karakter lain. Balon kata disebut “balon ucapan” karena berisi dialog atau kata-kata dalam komik. Balon

kata merepresentasikan pembicaraan ataupun narasi dalam komik. Balon biasanya berbentuk oval atau persegi, namun selama perjalanannya telah berkembang dengan pointer atau ekor menunjukkan karakter mereka berada.



Gambar 2. Balon Kata
(Sumber: Duggan, 2008: 62)

c) *Caption*

Caption atau keterangan digunakan untuk membantu menceritakan kisah, seperti balon, tetapi caption biasanya tidak menggambarkan percakapan. Duggan menyatakan caption bisa berbentuk persegi panjang dan hanya memegang kata-kata narator atau deskripsi waktu dan pengaturan. *Caption* biasanya juga berguna untuk membangun sebuah adegan dalam komik (Duggan, 2008: 60).

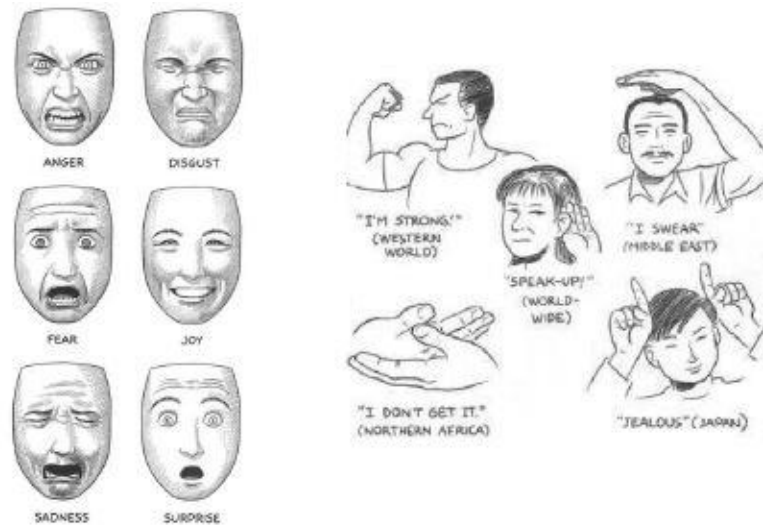


Gambar 3. Contoh Caption Komik
(Sumber: Komik Pak Guru Inyong)

d) Ilustrasi

Sebagai media visual, komik sangat berkaitan dengan ilustrasi. Ilustrasi mampu menyampaikan pesan dengan lebih berkesan melalui gambar-gambar di dalam komik. Dalam sebuah komik terdapat ilustrasi tempat dan tokoh-tokoh atau karakter. Pada ilustrasi tempat mengacu pada penggambaran tempat-tempat atau setting yang digunakan oleh komikus. Ilustrasi tokoh mengacu pada penggambaran tokoh dalam komik, yakni berupa ekspresi wajah dan bahasa tubuh yang digunakan dalam komik.

Mccloud (2001: 83) menyebutkan enam ekspresi dasar wajah manusia berdasarkan perspektif Darwin. Keenam ekspresi tersebut mencakup ekspresi dari marah, jijik, takut, senang, sedih dan terkejut. Mccloud juga menambahkan bahwa enam ekspresi tersebut tingkatan intensitas serta dapat dikombinasikan satu dengan yang lainnya sehingga mampu menciptakan ekspresi muka yang beragam. Selanjutnya Mccloud juga menyebutkan ilustrasi bahasa tubuh memberikan pesan kepada pembaca. Namun, memiliki pemaknaan yang berbeda-beda di masing-masing daerah, negara, tempat dan lain sebagainya. Oleh karenanya bahasa tubuh bersifat situasional dan kontekstual. (Mccloud, 2001: 112).



Gambar 4. Ekspresi Wajah dan Bahasa Tubuh
(Sumber: Mccloud, 2001: 112)

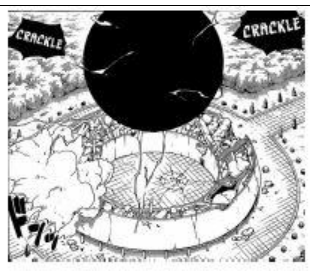
2) Logika Visual dan Sekuensing Komik





a) Sudut Pandang (*viewpoint*)

Pada dasarnya komik memiliki logika visual yang tidak jauh berbeda dengan film. Penerapannya melalui aspek kekayaan bahasa yang dituturkan secara dramatis berdasarkan pemilihan sudut pandang yang sesuai dengan komik tersebut (Maharsi, 2011: 77).

Stuvi menyatakan lima macam sudut pandang dalam komik sebagai berikut.

Tabel 1. Sudut Pandang dalam Komik

No.	Sudut pandang	Keterangan	Contoh
1.	<i>Bird Eye View</i>	Pengambilan gambar dalam posisi jauh di atas ketinggian objek gambar, sehingga lingkungan yang luas bisa tertangkap. Namun, masih dalam jarak tertentu yang dapat ditangkap mata.	

2.	<i>High Angle</i>	Sudut pengambilan gambar <i>high angle</i> lebih di bawah daripada sudut <i>bird eye view</i> . Namun, sudut pengambilam gambar tetap masih di atas objek.	
3.	<i>Low Angle</i>	Pengambilan gambar dalam posisi objek berada di bawah sudut pandang mata, sehingga semakin ke atas objek nampak semakin mengecil.	
4.	<i>Eye Level</i>	Pengambilan gambar sejajar dengan objek atau sejajar dengan posisi mata, ataupun mempunyai ketinggian yang sama dengan objek.	
5.	<i>Frog Eye</i>	Teknik pengambilan gambar dengan sudut pandang mata sejajar dengan dasar kedudukan atau tempat berdiri dari objek.	

(Sumber: Stuvi, 2005: 54-56)

b) Ukuran Gambar

Mascelli (1997: 34) membagi 5 bentuk ukuran gambar dalam komik, yakni:

Tabel 2. Ukuran Gambar dalam Komik




No.	Ukuran gambar	Keterangan	Contoh
1.	<i>Close up</i>	Pengambilan gambar dari kepala sampai bahu.	
2.	<i>Extreme close up</i>	Pengambilan gambar hanya memperlihatkan bagian tertentu dari objek gambar. Biasanya gambar hampir memenuhi objek panel sehingga gambar terkesan terpotong untuk menunjukkan detail gambar.	
3.	<i>Medium shoot</i>	Pengambilan gambar memiliki posisi yang terletak di antara long shoot dan close up. Biasanya gambar yang diambil setengah badan atau dari lutut ke atas atau sedikit di bawah pinggang.	
4.	<i>Long shoot</i>	Pengambilan gambar dengan menangkap seluruh wilayah atau sebgaaain besar dari tempat kejadian untuk memperlihatkan tempat atau waktu adegan.	
5.	<i>Extreme long shoot</i>	Pengambilan gambar wilayah yang lebih luas dari jarak yang sangat jauh, sehingga gambar terlihat sangat kecil.	




(Sumber: Mascelli 1997: 34-36)

c) *Closure*

Mccloud (1993: 66) menyatakan bahwa komik merupakan media komunikasi yang mampu menyampaikan pesan melalui teks gambar dan narasi di dalamnya, sedangkan pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh komikus mengandung makna dan ide-ide. Mccloud menyebutkan tentang latar belakang pengetahuan pembaca, pengalaman serta pemahaman mengenai hubungan antar panel yang dilakukan melalui closure untuk mengetahui makna dan pesan-pesan yang dibuat oleh komikus kepada pembaca. Mccloud membagi closure dalam enam bentuk yaitu:

Tabel 3. Closure Komik

No.	Peralihan panel	Keterangan	Contoh
1.	Waktu-ke-waktu	Karakter yang sama ditampilkan kembali dari panel ke panel berikutnya dengan pengembangan atau perubahan satu atau hanya sedikit tindakan.	
2.	Aksi-ke- aksi	Karakter yang sama muncul kembali ke dalam seluruh panel berikutnya dengan melakukan dua tindakan yang berbeda dari panel sebelumnya.	
3.	Subyek-ke-subyek	Dua atau lebih karakter melakukan pembagian ruang dan situasi dalam satu adegan yang sama. Namun, ditampilkan dalam sudut pandang yang berbeda dalam panel selanjutnya.	

4.	Adegan-ke adegan	Peralihan panel yang membawa pembaca melintasi atau menjelajah ruang dan waktu yang berjarak jauh.	
5.	Aspek-ke-aspek	Peralihan panel tidak mengetahui waktu dan ruang untuk mengatur pandangan mata pembaca menjelajahi tempat, gagasan dan suasana berbeda dalam perpindahan panel.	
6.	<i>Non-Sequitur</i>	Peralihan yang tidak menunjukkan hubungan yang logis dalam perpindahan panelnya. Peralihan ini memerlukan closure yang sangat tinggi.	

(Sumber: Mccloud, 1993: 67-68)

3) Efek Khusus dalam Komik Strip

a) Bunyi

Terdapat dua bentuk bunyi dalam komik strip, yakni dengan menggunakan audio dan buyi huruf. Pada bentuk bunyi audio, komikus menggunakan musik latar atau *backsound*. Kemudian bunyi huruf digunakan untuk membuat narasi komik lebih menyenangkan ketika dibaca seperti POW, KABOOM, dan WHAM, SPLAT, dan lain sebagainya. Efek bunyi dapat membantu pembaca dalam membangun imajinasi atau membayangkan suara yang ditunjukkan oleh efek dalam komik. Efek bunyi juga dapat memberikan dramatisasi dan rasa dalam membaca komik (Marx, 2007: 106).



Gambar 5. Contoh Bunyi Huruf
(Sumber: Marx, 2007: 106)

b) Garis gerak

Garis gerak dalam komik digunakan untuk menyampaikan bahwa seseorang atau sesuatu bergerak cepat melalui ruang panel. Maharsi menyatakan bahwa yang dimaksud garis gerak adalah efek gerakan yang ditimbulkan oleh gestur pergerakan karakter-karakter (manusia dan benda) yang muncul dalam ilustrasi komik (Maharsi, 2011: 101). Garis gerak juga digunakan untuk mempertegas gerakan-gerakan dalam ilustrasi komik.



Gambar 6. Contoh Garis Gerak
(Sumber: Komik Tahilalats)

5. *LINE Webtoon*

a. *Sejarah Perkembangan Webtoon*

Webtoon pertama kali berkembang di Korea Selatan sekitar akhir tahun 1900-an. Era *Webtoon* di Korea dimulai saat menurunnya minat generasi muda untuk membaca komik tradisional. Menurut seorang penulis *Webtoon* Park Soo-in, era *Webtoon* di Korea Selatan dibedakan dalam dua generasi. Generasi pertama diwakili oleh “Snow Cat” sedangkan generasi kedua oleh “Moss” karya Yoon Tae-ho. Generasi pertama memulai *Webtoon* sebagai diari bergambar di homepage pribadi. Salah satu judul yang paling terkenal dari generasi ini adalah “Marine Blues” karya Sunggye-goon. Sang penulis *Webtoon* sebenarnya iseng menggambar diarinya lalu menjadi sangat populer sehingga para pengunjung mulai menulis komentar dan pesan di homepage-nya. Sejak itulah *Webtoon* mulai diminati. Pada generasi kedua *Webtoon* berkembang lebih komersial, banyak penulis *Webtoon* mengunggah karya mereka di situs portal besar semacam NAVER dan Daum. NAVER didirikan pada 2 Juni 1999 dengan tujuan menawarkan pengguna Internet Korea dan lainnya pilihan seluas mungkin secara online.



Gambar 7. *Homepage NAVER*

(Sumber: <https://www.NAVERcorp.com/en/ir/annualReport.nhn>)

NAVER menjadi salah satu portal online yang mendukung perkembangan *Webtoon* sampai ke penjuru dunia. NAVER (네이버) merupakan situs pencarian terkenal di Korea yang mirip dengan google yang diluncurkan pada bulan Juni tahun 1999 oleh mantan karyawan Samsung bernama Lee Hae Jin. Lee Hae Jin bersama karyawannya terus mengembangkan NAVER dengan menyediakan fitur yang digemari oleh orang Korea pada saat itu. Untuk kelancaran bisnisnya, NAVER mulai bergabung bersama salah satu perusahaan game online pertama di Korea bernama hangame pada bulan September tahun 2011. Persatuan dua perusahaan ini dinamakan NHN Corporation. NAVER terus mengembangkan bisnisnya hingga masuk ke Jepang. Hingga pada suatu saat NAVER membuat aplikasi LINE messenger sebagai aplikasi messenger wajib di Jepang. Saat ini NHN Corporation bernama NHN Entertainment. Produknya yaitu portal NAVER, Hangame, dan LINE, sedangkan LINE sendiri sudah punya banyak bisnis lain termasuk *Webtoon*.

Webtoon mudah sekali diakses di Korea melalui PC dan handphone. *Webtoon* disajikan dalam satu halaman panjang yang tinggal di-scroll down untuk setiap chapter/strip. Sajiannya juga *colourfull*, bahkan disertai efek multimedia berupa cahaya, suara dan gerak (*flash, sound and movement*). Di Korea, *Webtoon* menjadi sebuah media baru dan kultur baru dalam menyajikan cerita berupa komik. *Webtoon* dalam perusahaan NAVER terbagi menjadi dua yakni *Webtoon* NAVER dan *LINE Webtoon*. Dalam Penelitian ini, peneliti mengambil objek *LINE Webtoon* untuk diteliti.

b. Pengertian *Webtoon*

Secara sederhana *Webtoon* dapat diartikan sebagai komik *online*. Menurut kamus Oxford, *Webtoon is An animated cartoon or series of comic strips published online*. Artinya *Webtoon* adalah sebuah kartun animasi atau serangkaian strip komik yang diterbitkan secara online. *The Webtoon is digital comics run the gamut from comedies to dramas, from thrillers to romances and elaborate fantasies. It can be enjoyed anywhere, anytime, online and on mobile devices*. *Webtoon* merupakan komik digital yang terdiri dari banyak bagian dari komedi ke drama, dari thriller ke roman dan fantasi yang dapat dinikmati di mana saja, kapan saja, secara online dan pada perangkat mobile.

Webtoon adalah singkatan dari *website* dan *cartoon*. *Webtoon* berisi kumpulan gambar bercerita (komik) yang dipublikasikan secara online. *Webtoon* dianggap sebagai subgenre dari manhwa (komik Korea). Namun *Webtoon* dan manhwa berbeda dalam media publikasi yang digunakan. Manhwa dipublikasikan secara fisik berupa buku/majalah, sedangkan *Webtoon* dipublikasikan lewat media internet biasanya pada situs hosting komik.

Dari beberapa definisi diatas, pengertian *Webtoon* dalam penelitian ini adalah sebuah web cartoon atau komik digital yang berisi cerita bergambar dalam bentuk strip komik atau kartun animasi yang terdiri dari beberapa genre tertentu dan dapat dinikmati secara online pada perangkat mobile atau PC.

c. *LINE Webtoon*

LINE menghadirkan *Webtoon* yang merupakan sebuah cara baru untuk membaca komik yaitu melalui ponsel pintar. Hal ini merupakan cara LINE

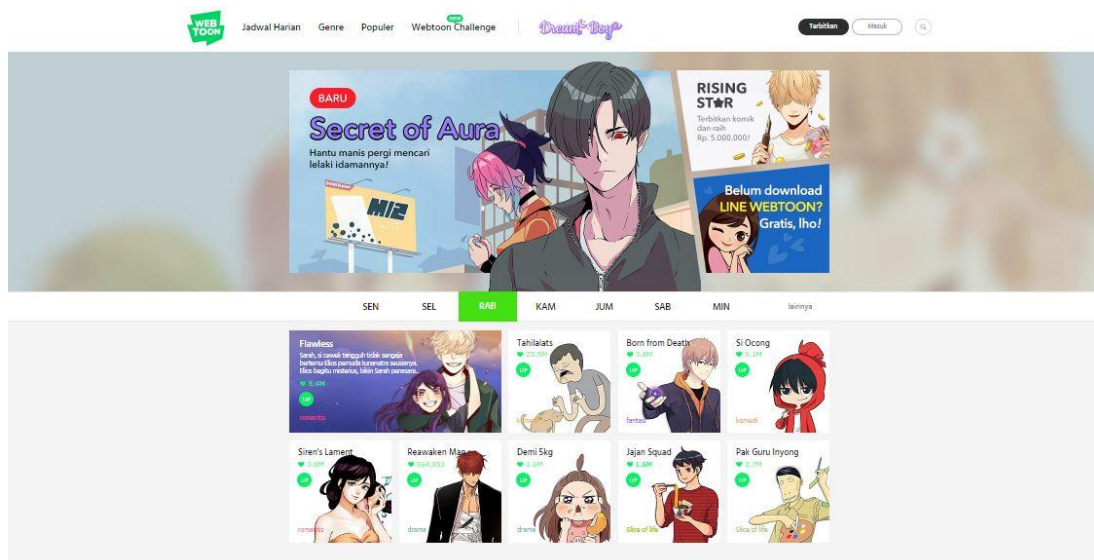
mendefinisikan kembali bagaimana cara memirsakan komik di era digital. Dimana penetrasi ponsel pintar sudah sangat tinggi mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. *LINE Webtoon* adalah sebuah platform penerbitan digital gratis bagi para pembuat komik baik amatir maupun profesional untuk menampilkan karya terbaik mereka kepada para penggemar komik di seluruh dunia.

LINE Webtoon sendiri mendapat respon positif dari pembaca dan penggiat komik di Indonesia. Hanya dalam dua minggu, official Account *LINE Webtoon* (@idwebtoon) mendapatkan dua juta pengikut. Layanan serial *webtoon* dimutakhirkan per hari dan tersedia dalam berbagai pilihan bahasa, termasuk Bahasa Indonesia. Hal ini menjadi salah satu cara baru membaca komik, yakni melalui perangkat ponsel kapan dan di mana saja.

Para penggemar dapat menemukan konten komik berbasis web (*webcomic*) secara teratur, karena *LINE Webtoon* adalah pionir yang menerapkan sistem harian yang dapat memberikan episode-episode terbaru pada serial-serial populer setiap hari, setiap minggunya. Dengan keragaman serial *webcomic*, para penggemar komik dapat selalu memiliki konten terbaru, menikmati berbagai jenis/genre *webcomics*, mudah mengakses untuk mengunduh konten dan menerima notifikasi kapan seri terbaru akan dirilis/tersedia. Aplikasi *Webtoon* memungkinkan penikmat komik dan kartun untuk membaca berbagai genre komik karya komikus dari berbagai belahan dunia secara gratis. Berikut gambar logo dan *homepage* aplikasi *LINE Webtoon* dalam tampilan PC.



Gambar 8. Logo Aplikasi *LINE Webtoon*
(Sumber: <https://www.webtoons.com/id/>)



Gambar 9. *Homepage LINE Webtoon Indonesia* pada PC
(Sumber: <https://www.webtoons.com/id/>)

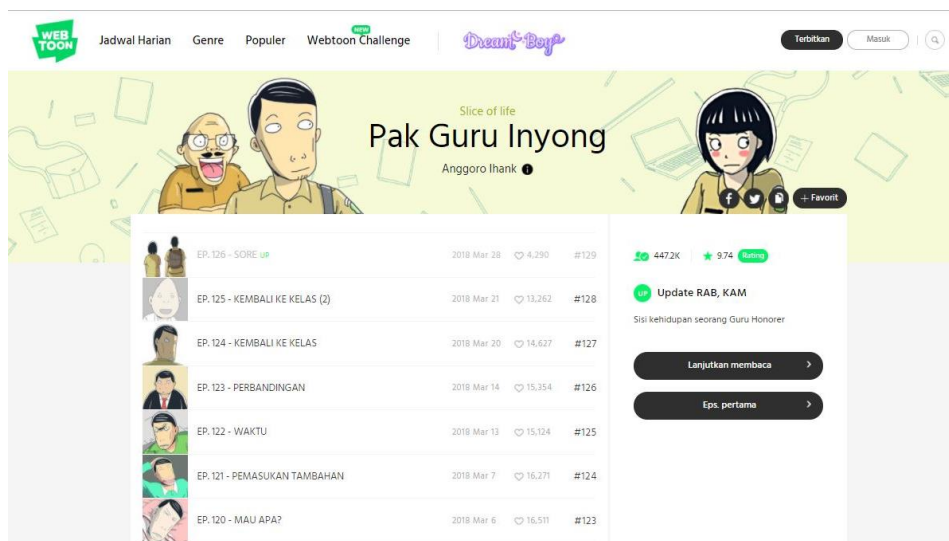
d. **Komik Pak Guru Inyong**

Komik Pak Guru Inyong adalah salah satu serial komik digital populer di platform *LINE Webtoon*. Komik Pak Guru Inyong berisikan cerita tentang sisi kehidupan guru honorer Indonesia yang disampaikan melalui cerita jenaka. Komik Pak Guru Inyong yang terbit setiap hari Rabu dan Kamis ini adalah buah karya dari

Anggoro Ihank yang telah mendapatkan *rating* 9,75 dan 524.553 pembaca yang menjadikan sebagai komik favorit. Anggoro Ihank sebagai author komik Pak guru Inyong mengemas potret guru honorer Indonesia dalam cerita yang ringan dan lucu yang bisa membuat orang tersenyum dan tertawa jika membacanya. Namun, di balik hal tersebut terdapat maksud atau implikatur sendiri mengenai potret guru honorer Indonesia yang menjadi objek kajian dalam penelitian ini. Berikut gambar tokoh utama dan *homepage* Komik Pak Guru Inyong di *LINE Webtoon* pada PC.



Gambar 10. Tokoh Utama Komik Pak Guru Inyong
(Sumber: <https://www.webtoons.com/id/>)



Gambar 11. *Homepage* Komik Pak Guru Inyong di *LINE Webtoon* pada PC
(Sumber: <https://www.webtoons.com/id/>)

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang membahas kajian pragmatik khususnya implikatur telah beberapa kali dilakukan. Namun, sejauh pengetahuan penulis, pembahasan dengan objek tuturan komik Pak Guru Inyong di *LINE Webtoon* belum pernah dilakukan.

Adapun rangkuman isi dari masing-masing penelitian relevan tersebut antara lain sebagai berikut.

Imaniah Kusuma Rahayu dan Rustono (2017) dalam jurnalnya yang berjudul “Fungsi Pragmatis Implikatur Percakapan Wacana Humor Berbahasa Jawa Pada Rubrik *Thengil* di Majalah Ancas”. Penelitian ini bertujuan memaparkan fungsi pragmatis implikatur pada rubrik *Thengil* di majalah Ancas. Data dikumpulkan dengan metode simak dan teknik catat. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode pragmatis dengan teknik heuristik. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan metodologis dan teoretis. Data yang telah dianalisis kemudian disajikan secara informal. Penyajian data secara informal dapat dilakukan dengan cara menggunakan kata-kata. Wujud implikatur yang ditemukan dalam penelitian ini adalah (1) *menyatakan, melaporkan, menunjukkan, menyebutkan*; (2) *menyuruh, menantang*; (3) *mengritik, mengeluh*; (4) *berjanji*; dan (5) *memutuskan, dan melarang*.

Wiwiek Dwi Astuti (2017) dalam jurnal yang berjudul “Implikatur Percakapan dalam Gelar Wicara “Sentilan Sentilun” di Metro TV”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) wujud/fungsi implikatur percakapan dan (2) pelanggaran prinsip kerja sama dan prinsip kesantunan dalam tayangan *talk show* (gelar wicara) “Sentilan Sentilun” di Metro TV dengan episode ‘Siapa Ikut

Gerobak??’ Metode yang digunakan adalah metode simak dengan teknik catat ujaran/tuturan tokoh-tokohnya dan tamu-tamu yang dihadirkan dalam acara tersebut. Hasil yang diperoleh terkait dengan wujud/fungsi implikatur adalah penggunaan tuturan representatif (asertif), direktif (imposif), ekspresif, komisif, dan deklaratif. Selanjutnya, pelanggaran prinsip kerja sama beserta semua maksimnya lebih menonjolkan pembenturan dan permainan (percandaan).

Penelitian yang dilakukan Safynatul Fawziyyah dan B. Wahyudi Joko Santoso (2017) dalam jurnal yang berjudul “Implikatur Percakapan pada Iklan Kosmetik di Televisi: Kajian Pragmatik”. Penelitian ini bertujuan menemukan dan mendeskripsikan wujud implikatur percakapan dan sumber terbentuknya implikatur percakapan. Pendekatan pragmatis digunakan dalam penelitian ini untuk mengkaji makna ujaran dalam situasi-situasi tertentu. Tuturan iklan yang dianalisis adalah tuturan pada iklan kosmetik. Data dikumpulkan melalui teknik simak dengan teknik dasar sadap dilanjutkan dengan teknik simak bebas libat cakap, teknik rekam dan teknik catat. Metode padan dengan teknik pilah unsur penentu digunakan untuk menganalisis data. Ditemukan tiga wujud implikatur: implikatur representatif; implikatur direktif-representatif; dan implikatur ekspresif-representatif. Ditemukan sumber implikatur percakapan di antaranya pelanggaran pada bidal kualitas, bidal kuantitas, bidal relevansi, bidal cara, bidal ketimbangrasaan, dan bidal keperkenaan.

Lita Dwi Ariyanti dan Ida Zulaeha (2017) dalam jurnalnya yang berjudul “Tindak Tutur Ekspresif Humanis dalam Interaksi Pembelajaran di SMA Negeri 1 Batang: Analisis Wacana Kelas”. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan

bentuk dan fungsi tindak tutur ekspresif humanis, karakteristik tindak tutur ekspresif humanis dilihat dari tiga dimensi wacana Rymes, dan alasan penggunaan tindak tutur ekspresif humanis dalam interaksi pembelajaran. Desain penelitian yang digunakan adalah analisis wacana kelas. Data dikumpulkan dengan metode simak, dilanjutkan dengan teknik simak bebas libat cakap, rekam, dan catat. Data dianalisis dengan menggunakan metode padan dengan teknik dasar pilah unsur penentu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk tuturan langsung bermodus imperatif cenderung lebih sering dituturkan pada aspek mengamati. Fungsi tindak tutur ekspresif humanis yang cenderung digunakan adalah mengkritik dan menyarankan. Tindak tutur ekspresif humanis memiliki karakteristik berdasarkan teori Rymes, mempertimbangkan dan memperhatikan konteks sosial, konteks interaksional, dan individual *agency*.

Ari Listiyorini (2017) dalam jurnalnya yang berjudul “Wacana Humor dalam Meme di Media Online sebagai Potret Kehidupan Sebagian Masyarakat Indonesia”. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan tema dan topik, implikatur, dan aspek kebahasaan yang terdapat dalam wacana humor meme di media online. Penelitian menggunakan penelitian deskriptif. Sumber data penelitian adalah 70 meme di empat situs online. Hasil penelitian sebagai berikut. *Pertama*, terdapat empat buah tema meme dalam media online, yaitu tema sosial, politik, hukum, dan agama. *Kedua*, ditemukan tiga implikatur dalam meme di media online, yaitu menyindir, menyarankan, dan gabungan antara menyindir dan menyarankan. *Ketiga*, terdapat dua aspek kebahasaan yang mendukung implikatur dan menimbulkan kelucuan dalam meme, yaitu aspek fonologis dan aspek semantis.

Aspek fonologis yang ada yaitu pengulangan bunyi atau dalam sastra sering disebut dengan istilah rima/persajakan. Aspek semantis meliputi pengulangan kata, penggunaan simile, metafora, hiperbola, personifikasi, silogisme, singkatan, dan peribahasa.

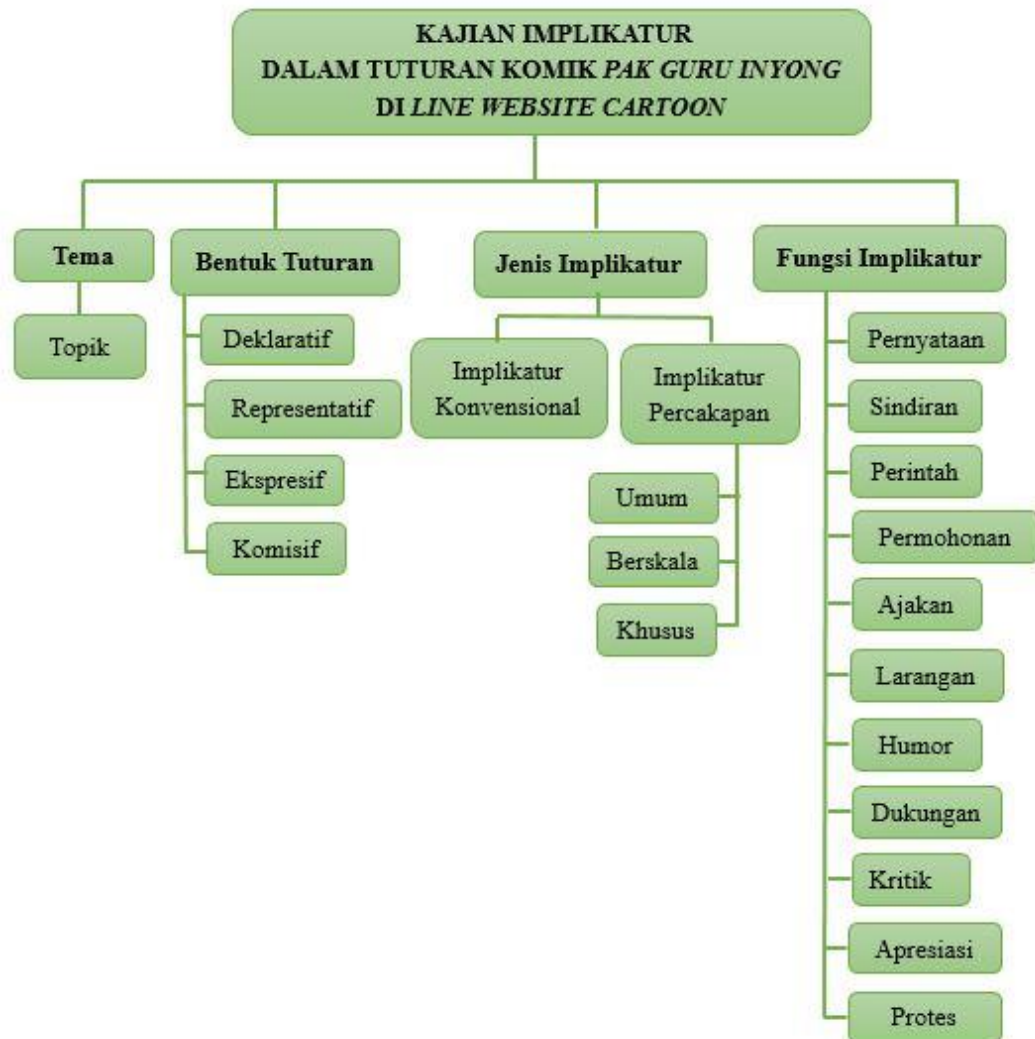
Dari kelima hasil penelitian di atas, persamaan dalam penelitian penulis adalah pada permasalahan yang dikaji, yaitu tentang implikatur. Sementara itu, perbedaan penelitian terletak pada sumber datanya. Sumber data pada penelitian sebelumnya adalah rubrik *Thengil* di majalah Ancas, Gelar Wicara “Sentilan Sentilun” di Metro TV, Iklan Kosmetik di Televisi dan tindak tutur Pembelajaran di SMA serta Meme di Media Online, sedangkan sumber data penelitian ini adalah tuturan yang terdapat dalam Komik Pak Guru Inyong yang terdapat dalam *LINE Webtoon*.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir dalam penelitian kualitatif merupakan sebuah bagan atau alur dalam memecahkan suatu masalah yang dikaji dalam sebuah penelitian. Alur pemikiran yang digambarkan dalam kerangka pikir akan digunakan peneliti untuk mengkaji hubungan dan keberkaitan antarvariabel yang terlibat, sehingga posisi setiap variabel yang akan dikaji menjadi jelas.

Dalam penelitian ini, subjek kajian yang diteliti berupa tuturan dalam Komik Pak Guru Inyong yang terdapat dalam *LINE Webtoon*. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis pragmatik, yakni menganalisis tema/topik, bentuk tuturan, jenis dan fungsi implikatur dalam Komik Pak Guru

Inyong yang terdapat dalam *LINE Webtoon*, sehingga akhirnya dapat ditarik kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan.



Gambar 12. Bagan Kerangka Pikir Implikatur

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dan kajian teori yang digunakan, dapat dirumuskan ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Apa saja bentuk implikatur yang terdapat dalam tuturan komik Pak Guru Inyong di *LINE Webtoon*?
2. Apa saja jenis implikatur yang terdapat dalam tuturan komik Pak Guru Inyong di *LINE Webtoon*?
3. Apa saja fungsi implikatur yang terdapat dalam tuturan komik Pak Guru Inyong di *LINE Webtoon*?